任天堂 ファミリーコンピュータ™



J·E·S·U·S
ジーザス
恐怖のバイオ・モンスター

取(と)り扱(あつか)い説明書(せつめいしょ)

KIN-GP
KIN-2

ごあいさつ

このたびは、キングレコードのファミリーコンピュータ用カセット“ジーザス〜恐怖のバイオ・モンスター”をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。プレイの前にこの取り扱い説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

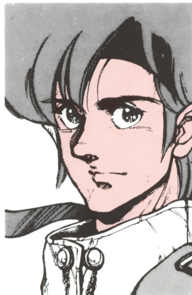
もくじ

プロローグ

2061年、人類の科学は再び地球に接近しつつあるハレー彗星に有人探査機を飛ばすところまで進歩していた。世界8か国から選ばれた乗員たちは2機の探査機「コメット」と「ころな」に分乗し、スカイラブ「ジーザス」から飛び立った。探査課題の一つはハレーの尾のガスを採取すること、それは宇宙、天文の分野だけでなく「地球の生命は、彗星からもたらされたのかも知れない」という生物学の謎を解くことでもあった。しかし、ハレーのガスを採取した直後1号機「コメット」からの通信がとだえたのだ。「コメット」に何が起こったのか？

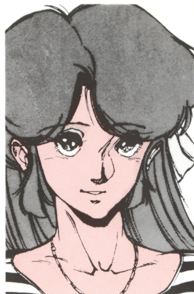


登場人物



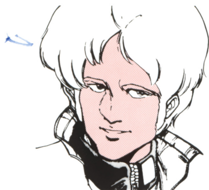
武麻速雄(むそうはやお) (男、日本、18才)

シューティングゲームにこるうち実際に撃墜してみたくなり、それだけの理由で銀河戦士養成学校に入る。
単純な理由ながら入学後は才能を発揮し、成績はトップクラス。(ただし科目によっては×××)。入学直後の一時期ミラコフが臨時講師として速雄を担当、その素質を買い「ころな」乗員に推薦した。ややそそっかしく、女の子には弱い。



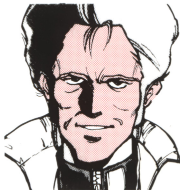
エリーヌ・シュレマン（女、フランス、17才）

４才からピアノを習い、10才にして世界ジュニアピアノコンテスト優勝。一方音楽の諸理論を独学で考え出すなど数学の才能も示し、14才でソルボンヌ大学（2001年再設立）理学部数学科へ。
16才のときＪＥＳＵＳを見学、たまたま居合わせたベリーニと再会したのがきっかけで「コメット」に乗ることになる。数学とキーボードを離れれば、ごく普通の多感な少女。速雄のガールフレンド。



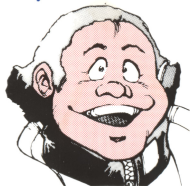
アンドレイ・ベリーニ(男、イタリア、29才)

フランスに留学し、コンピュータ理論を経て、情報工学に移る。
慎重な性格だが、一度決断したら行動は的確かつ迅速、留学中に天才小学生エリーヌと出会う機会があり、メンバーに推薦する。



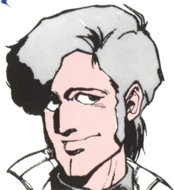
ウィルヘルム・ハイラー(男、ドイツ、33才)

フンボルト大学で天体力学を学んだあと、SAL(宇宙航空)のパイロットとなる。彗星の尾に直接飛び込む危険な探査にすぐれた操縦テクニックが必要となり、ハイラーに白羽の矢が立つ。コメットのキャプテン。



ガルシア・バルカス(男、ブラジル、24才)

星間物質学を学ぶためアメリカに留学したが、勉強を放り出してハンバーガー店でアルバイト。ハレー61計画の一般公募に応募してなぜか採用される。陽気な性格で誰にでも好かれるタイプ。



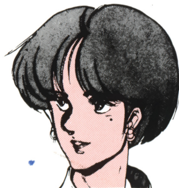
ロジャー・カーゾン(男、アメリカ、21才)

NASA基地のそばで育ち、小さなころから宇宙にあこがれる。

ハーバード大学で宇宙生物学を学びNASAへ就職、念願がかなって2号機「ころな」乗務を命じられる。希望に燃える熱血漢。



イワン・ミラコフ（男、ソビエト、31才）
10代の頃、原発事故の残留放射能の影響で短命を覚悟し、なかばやけで銀河戦士を志願する。しかし、やけはやがていい意味の“居直り”に変わり、冷静で勇敢な性格となる。ころなキャプテン。

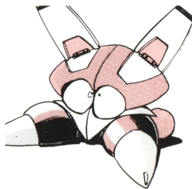


朱 芳花（しゅ ほうか）（女、中国、27才）
東洋医学と西洋医学の融合を目指し日本の医科大学に留学。
中国宇宙研究所専属医師を経て、ころなサブキャプテン。留学経験のため、日本には親近感を持つ。知性派の美人。



ナハス・アリ（男、エジプト、48才）

ハーバード大学を主席で卒業、国連宇宙局勤務を経てジーザス司令官に就任。
局地紛争の解決に尽力し、平和運動家としても世界的に知られている。温厚な性格と的確な指導力で部下の信頼も厚い。



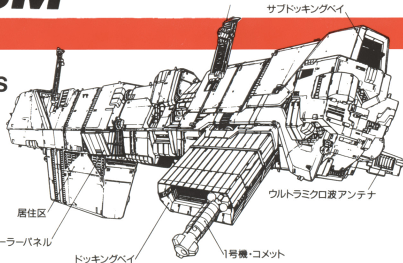
フォジー（ロボット、日本製）

エリーヌのマスコットロボットであるが、高性能の電子頭脳が搭載してあるため高度情報処理などもこなすことができる。
普段は臆病だが、いざとなると男の子（？？）らしいところを見せる。

MECHANISM

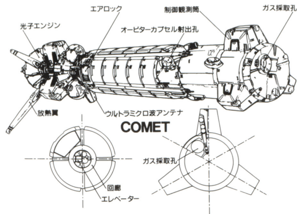
「ジーザス」とは

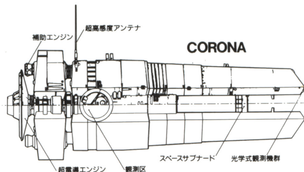
SKY LAB
JESUS



ジーザスは、地上2万kmにつくられた宇宙基地である。
宇宙港としてだけでなく、さまざまな研究施設やコンピュータ・ネットワークの拠点があり、特に銀河防衛軍の本部が置かれるなど21世紀の地球の中枢として重要である。

「コメット」「ころな」とは





カセット式になっていて、各部屋が切り離せる。ハイラー、ベリーニ、バルカス、エリーヌが乗る。

平面式双胴構造で、コメットより小型。ミラコフ、カーゾン、芳花、速雄が乗る。

ゲームの始め方



電源を入れると画面にタイトルが表示されます。

セレクト・ボタンでスタート（START）かコンティニュー（CONTINUE）かを選び、スタート・ボタンを押すとゲームが始まります。

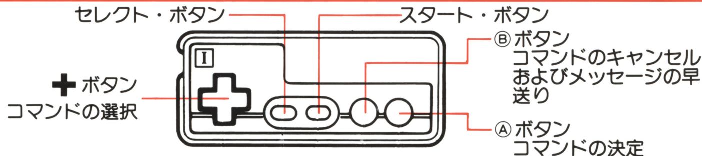
（コンティニューの方法については、p.18をお読みください）。

基本画面の説明



コマンド………✚コントロール・ボタンで選んでください。
グラフィック…その場面の絵が表示されます。
メッセージ……登場人物の会話などが表示されます。

コントローラーの使い方①〈コマンド画面〉



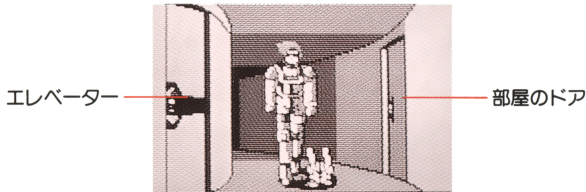
✚ボタン……………………上下でコマンドを選択します。

Ⓐボタン……………………コマンドを決定します。

Ⓑボタン……………………コマンドをキャンセルします。
また、押し続けるとメッセージを早送りすることができます。

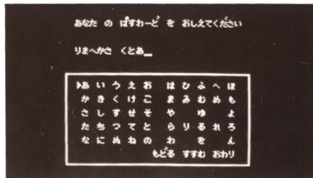
セレクト・ボタン…………パスワードを取ることができます。

コントローラーの使い方 ②〈廊下での移動〉



✚ボタン……………………上下で廊下を移動します。
また、ドアの前で右を押すと部屋に、左に押すとエレベーターに入ることができます。

コンティニュー

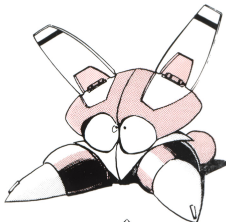


ゲームをやめるときは、セレクト・ボタンを押してください。あなたのパスワードが表示されます。（コマンドが出ていないときは、パスワードは取れません）パスワードの長さは状況に応じて違います。また、１文字違っても続きはできなくなるので、しっかりメモしておきましょう。ゲームの続きをやりたいときは、タイトル画面でコンティニュー（CONTINUE）を選び、パスワードを入力してください。

（なお､「ころな」に行ってからはコンティニューはできません｡）

使用上の注意

①精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックは避けてください。また、絶対に分解しないでください。
②端子に触れたり、水でぬらすなどしないでください。故障の原因になります。
③シンナー、ベンジン、アルコールなどの薬品で拭かないでください。
④ご使用後は、必ずACアダプターをコンセントから抜いておいてください。
⑤長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ごとに10〜20分の休憩をとるようにしてください。
⑥画面から離れてゲームをしてください。





発売元●キングレコード株式会社
〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 TEL.03(945)2121